

# Xyphoes Fantasy

*Un Jeu copyright Silmarils Octobre 1991*

*Programmation :*

*Fabien Fessard*

*Mickaël Fouquet*

*Sénario et graphismes :*

*Stéphane Saint-Martin*

*Musiques et bruitages soundchip*

*Emmanuel Lary*

*Musiques soundtracker :*

*Fabrice Hautecloque*

## L'histoire :

Le monde de Xyphoes Fantasy est un univers fascinant, indescriptible au delà du réel.

Depuis 1000 ans, le pays de Norem est sous l'empire des Skulls.

Tous les demi-siècles, le roi des Skulls doit sacrifier une jeune femme aux cheveux d'or pour prolonger son existence.

Les guerriers barbares Skulls sont alors envoyés à la recherche de la divinité des blés.

Après des mois de recherche, les guerriers reviennent sans résultat.

Le roi fâché décide de faire appel à Kan le grand sorcier du pays de Norem.

Entretemps sur Terre, d'autres événements se passent.

Vous, un jeune étudiant, décidez d'aller passer vos vacances avec votre jeune amie une superbe blonde dans l'Ecosse des Higlands.

On vous héberge dans le manoir de Loch Lomond, lieu renfermant d'innombrables et mystérieuses légendes.

Des personnes vous racontent que le parc entourant le manoir servait autrefois de lieu de rencontres aux sorciers de la région.

La curiosité de votre jeune amie ne se fait plus attendre et un soir de pleine lune celle-ci visite le parc et disparaît.

Affolé par sa disparition, vous contactez les services de police.

Après de multiples recherches, ils ne trouvent guère plus que le foulard de votre jeune amie près de l'ancien lieu de sacrifice des sorciers.

Vous décidez de poursuivre vous-même les recherches et dans le grenier du manoir vous tombez sur une vieille malle poussiéreuse.

Vous trouvez à l'intérieur un vieux livre, différentes babioles et une armure de chevalier. En parcourant le livre qui raconte la légende du pays de Norem, vous ne tardez pas à comprendre le pourquoi de cette mystérieuse disparition.

*Par une nuit de pleine lune, vous revenez sur le lieu de sacrifice des sorciers, revêtu de l'armure. Vous procédez à diverses incantations comme indiqué dans le livre et soudain un mystérieux nuage électrique se forme au dessus de vous pour donner naissance à une porte ! La porte vers un autre monde.*

*Vous avez peur, vous tentez de fuir !*

*Soudain votre armure s'active et comme guidé par celle-ci, vous entrez dans cet autre monde.*

*Après vous être remis de ce fulgurant voyage, vous vous retrouvez face à une bande de pauvres individus hideux,*

*Vous les interrogez. Ils croient que vous êtes venu pour les sauver de la terrible emprise du roi des Skulls et de ses barbares.*

*Vous leur expliquez votre histoire et un vieillard ne tarde pas à vous répondre que la seule façon de vaincre le royaume des Skulls et de récupérer votre amie est de rassembler plusieurs trophées qui réunis mettront fin à cet enfer.*

*Vous voilà parti pour votre quête !*

### Lancement du jeu :

*Inserez la disquette face A dans le lecteur, allumez l'ordinateur et tapez :*

*| CPM puis return (pour les ordinateurs à clavier de type QWERTY)*

*ÛCPM puis return (pour les ordinateurs à clavier de type AZERTY)*

*Pour passer les présentations, appuyer sur ESPACE ou F11.*

*Et pour revenir au menu lors de la visualisation des scores, appuyez sur ESPACE.*

NB : *lors des chargements disquette l'écran peut rester noir, ou une barre horizontale peut s'afficher durant quelques secondes, car l'ordinateur décompacte les données.*



### Nouvelles techniques utilisées dans le jeu :

Il faut savoir que ce jeu a été développé avec des nouvelles techniques qui jusqu'à aujourd'hui n'avaient jamais été exploitées ailleurs que sur des micro ordinateurs de type 16 - 32 bits tels que l'Amiga et l'Atari St.

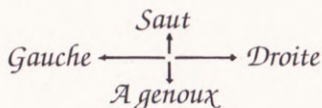
Ce jeu comporte en effet :

- Des animations et affichages en overscan
- Des musiques du type Soundtracker composées sur Amiga.
- Des musiques et bruitages programmés sur Atari St.
- Plus de 600 Kilo - Octets de données compactées sur Atari St et transférées sur une seule disquette CPC.

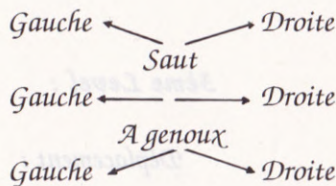
### Affectation des mouvements du joueur dans les différents levels :

#### 1er Level :

Déplacement :



Tir :



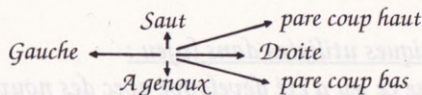
Pour monter et descendre sur les niveaux de terre :

\* Maintenir le bouton tir et appuyer sur haut ou bas.

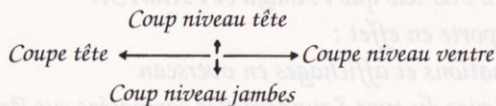
Pour détruire tous les ennemis présents à l'écran utilisez la superarme, notez que cette arme est également présente dans les autres niveaux.

## Partie combat en overscan :

### Déplacement

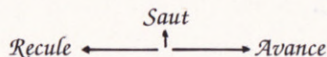


### Tir :

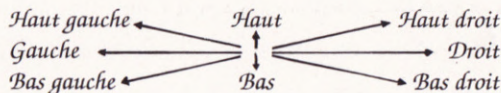


## 2ème Level :

### Déplacement :

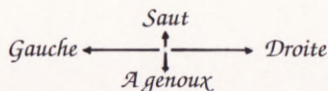


### Tir :

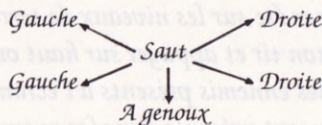


## 3ème Level :

### Déplacement :



### Tir :



Pour frapper avec les pieds et les mains :

\* Maintenir le bouton tir et appuyer sur haut ou bas.

# Liste des produits SILMARILS

TITRE	ATARI Colour & monochrom	AMIGA	AMSTRAD C P C	PC & COMP. 512 K minimum VGA, EGA, CGA, HGC	MACINTOSH monochrom Classic, SE, PLUS
MANHATTAN DEALERS	X (2)	X		X (1)	
MAD SHOW	X (2)	X		X (1)	
TARGHAN	X	X	X	X	X
WINDSURF WILLY	X	X	X	X	
LE FETICHE MAYA	X	X		X	
COLORADO	X	X		X	
STARBLADE	X	X		X	
CRYSTALS OF ARBOREA	X	X		X	
METAL MUTANT	X	X		X	
THE RAIDERS (Compilation TARGHAN MAYA-COLORADO STARBLADE)	X	X		X	
BOSTON BOMB CLUB	X	X		X	X
XYPHOES FANTASY			X		
SWORD & MAGIC (Compilation ARBOREA, TARGHAN, BARBARIAN II)	X	X	X(3)	X	
STORM MASTER (Sortie nationale Novembre 91)	X	X		X	X

(1) : CGA/HERCULES only

(2) : no monochrom

(3) TWIN VORLID remplace ARBOREA sur CPC

**36.15  
SILMARILS  
OUVERTURE  
OCTOBRE  
1991**

Copyright Silmarils octobre 1991  
Silmarils 22, rue de la Maison Rouge - 77185 LOGNES  
Tél : (1) 64.80.04.40

**36.15  
SILMARILS  
OUVERTURE  
OCTOBRE  
1991**